Futebol

O RPG

Ele vai ao chão, abatido pela fúria do inimigo. Está a ponto de desistir – mas então olha à sua volta, e os vê. São mais de 80 mil, alguns inocentes, outros nem tanto - todos mudos, paralisados, hipnotizados pelo poder do seu rival. Se desistisse, tudo estaria perdido para eles, condenados a um futuro terrível pela falta de capacidade de seus heróis. Não poderia se entregar agora!

Então levanta, encara mais uma vez seus inimigos, enche-se de determinação em um suspiro profundo, e parte para o contra-ataque. Um a um, esquiva-se das investidas daqueles que tentam pará-lo, até finalmente chegar ao último guardião que se põe entre ele e seu objetivo. Com os olhos fixos no alvo, concentra toda sua força num único gesto e desfere um golpe que, espera, seja definitivo...

E é gol! É gol! É GOOOOOOOOOOOOL!!!!!!

Futebol

Normalmente se começa um artigo, para qualquer meio de comunicação que seja, com uma introdução que explique o assunto a ser abordado. No entanto, será que é realmente necessário explicar o que é futebol? No Brasil, ainda por cima? O futebol é um tema tão onipresente na nossa cultura que mesmo pessoas avessas à prática de esportes sabem muito bem do que se trata, as regras básicas, as principais equipes e sua situação nos maiores campeonatos, e talvez até tenha simpatia por algum destes times.

Talvez por isso seja tão surpreendente que haja tão poucas iniciativas que liguem o esporte ao RPG. Temos até um legítimo *wargame* – este gênero considerado por muitos como ancestral do RPG – amplamente difundido e jogado por jovens e adultos, com direito a ligas nacionais reconhecidas pela CBF – ou vai me dizer que o futebol de botão não pode ser considerado um jogo de estratégia e habilidade com miniaturas? -, mas no RPG o mais próximo disso que eu, ao menos, já encontrei foi o Magibol.

E não digam que futebol não tem nada de parecido com os típicos mundos de fantasia heróica de RPG, porque ele tem mais do que imaginam! Ele também cria heróis, vilões, mitos e grandes épicos de determinação e superação. É capaz de emocionar, de causar alívio ou angústia, de ensinar lições para a vida. Não à toa, cronistas como Nelson Rodrigues tratavam e escreviam sobre futebol como se ele fosse uma mitologia dos tempos modernos – pois, de certa forma, realmente é. Pense algumas vezes, portanto, antes de dizer que o esporte e o RPG não combinam.

Um Pouco de História

Jogos com bola fazem parte da história da humanidade desde muito tempo. Levando-se em consideração que mesmo espécies selvagens que se organizam em bandos desenvolvem pequenas competições amigáveis entre seus membros para fortalecer os laços de companheirismo entre eles, é natural acreditar que estes esportes já devam existir pelo menos desde a pré-história. É da Antigüidade, no entanto, que vêm os primeiros registros concretos sobre jogos com regras e características mais sofisticadas.

O *Tsu-Chu*, considerado por muitos como o mais antigo ancestral do futebol moderno, era praticado na China do imperador *Huang-ti* usando como bola o crânio de inimigos – depois convenientemente trocada por bolas simples de couro –, cerca de 3.000 anos antes de Cristo. Também no Japão, no Egito e na Grécia esportes assim eram comuns

– o próprio Homero, poeta grego a quem se credita grandes clássicos como a *Ilíada* e a *Odisséia*, possui uma obra apenas sobre o tema, chamada *Sphairomachia*. Na Roma antiga, o *herpastum* era utilizado como exercício militar. E os povos da América Central pré-colombiana também praticavam jogos com bola, que tinham um papel central na sua cultura – faziam parte de grandes ritos religiosos, onde os vencedores eram sacrificados aos deuses.

Na Europa medieval, a prática de esportes era, em geral, condenada pela Igreja, que defendia a renúncia dos prazeres e atividades corporais. Isso não significa, no entanto, que eles não fossem praticados: na região da atual França, o *soule*, com regras baseadas no *herpastum* romano, era bastante popular entre os nobres; na cidade de Florença, na Itália, o *calcio fiorentino* já possuía regras estabelecidas e unificadas em 1580, sendo até hoje sinônimo de futebol no país; e em diversos outros locais eram difundidas as práticas dos chamados *folk games*, em geral grandes festividades coletivas das massas populares, que em alguns lugares, sobretudo na Inglaterra, podiam envolver centenas de cidadãos disputando de forma caótica e violenta uma bola, tentando cruzar com ela um território estabelecido como gol, que poderia ser representado por uma grande praça, uma igreja ou os limites da cidade. Apesar de condenada pela moral cristã e muitas vezes proibida pela nobreza, a prática destes jogos sobreviveu na cultura popular, dando origem a muitos esportes modernos – como o que viria a se tornar o futebol.

Desde o Renascimento já havia um movimento sistemático de resgate da cultura física da Antigüidade, de forma que, em meados do século XIX, a prática de esportes passou a ser até mesmo estimulada pela Igreja como difusora de valores físicos e morais desejáveis. Nesse contexto já se difundia pelos colégios e universidades britânicos desde de fins do século XVIII jogos de bola semelhantes aos *folk games* praticados pelas classes populares, acrescidos de algumas regras de conduta para torná-los menos caóticos e violentos aos olhos da aristocracia que freqüentava estes ambientes. Eram jogos muito distintos entre si, no entanto, obedecendo a diversas preferências e características locais, até que, entre 1848 e 1863, uma série de reuniões entre os praticantes nas diversas universidades estabeleceram as regras únicas do que ficou conhecido como *Football Association*, o nosso futebol atual.

O novo esporte logo se popularizou entre o povo inglês - se tornando o que muitos chamam de “a religião leiga da classe operária” -, e se difundiu pelo mundo através do colonialismo e das relações comerciais do Império Britânico no século XIX. Foi assim que ele chegou à América, incluindo o Brasil: através de marinheiros que praticavam o esporte durante sua estada nos portos e despertavam a curiosidade dos habitantes locais, ou de imigrantes que traziam consigo os acessórios básicos necessários ao jogo. Logo o futebol se popularizou também nestes outros países, e do resto vocês provavelmente já conheçam a história.

Esporte e Aventura

Pode não parecer à primeira vista, mas uma partida de futebol tem muito em comum com o enredo de aventuras tradicionais de partidas de RPG. Ambos envolvem grupos de pessoas com habilidades especiais reunidas em torno de um objetivo – no futebol, derrotar a outra equipe; em aventuras de RPG, pode ser pilhar o tesouro de um dragão vermelho, resgatar a princesa do reino raptada por um mago maligno, assassinar um inimigo do Príncipe da cidade, investigar um assassinato esquisito envolvendo velas e pentagramas

desenhados com sangue, ou qualquer outra coisa que o mestre inventar. Não é difícil imaginar, assim, como poderia ser uma aventura envolvendo futebol – montar uma equipe vencer uma partida ou campeonato pode ser facilmente transformado em objetivo para os personagens.

O esporte também pode ser tema de grandes campanhas. O jovem jogador que sai de uma pequena cidade do interior para tentar a sorte nas categorias de base de uma grande equipe da capital sonhando em brilhar na seleção do seu país é um paralelo interessante para o jovem guerreiro que sai de um pequeno vilarejo em busca de aventura. É só temperar a história a partir daí com jogos tensos, situações adversas, equipes com características diferentes e jogo de bastidores, para não deixar a campanha muito repetitiva – no início talvez eles tenham que entrar no fim das partidas, com a equipe perdendo, até se firmarem como titulares; em outra aventura, talvez o time adversário jogue de forma suja, abusando de faltas e causando lesões sérias nos jogadores mais técnicos; em outra ainda um dirigente do outro clube pode tentar comprar a vitória, ou o juíz dar sinais claros de que está favorecendo a outra equipe; e assim por diante.

Não é necessário que todas as aventuras estejam envolvidas diretamente com o esporte. Lembre-se que os jogadores possuem vidas fora dos gramados, saem com os amigos, se envolvem em brigas de bar, correm o risco de serem assaltados e talvez até se envolvam com tráfico, por exemplo. Além disso, grandes organizações são o palco perfeito para complexas tramas de intriga e diplomacia, e as de esportes, como a *FIFA*, não são exceção: negócios suspeitos, transações milionárias, chantagens, corrupção - tudo isso faz parte da politicagem e “cartolagem” do futebol.

Cenários fantásticos também podem ter espaço para futebol e outros esportes com bola. Como acontecia na Roma Antiga, jogos assim podem ser utilizados como exercícios militares em grandes exércitos; ou, como na Idade Média na Europa, fazerem parte de grandes festividades coletivas nas cidades. Instituições diversas – como academias de magia, guildas de ladrões ou escolas militares – também podem ter estes jogos como parte de longas tradições entre os membros. Além, é claro, de todo tipo de situação ou variante destes esportes que poderiam existir apenas em cenários fantásticos – como o magibol.

Regras de Jogo

As regras aqui apresentadas são baseadas nas que já haviam sido desenvolvidas para o Magibol. No entanto, elas estão mais desenvolvidas, e houve uma maior adaptação das características do 3D&T ao tema: ao invés de apenas oferecer um pequeno *mini-game* que pode ser adicionado a qualquer campanha, este sistema foi desenvolvido de forma a servir de base a campanhas voltadas apenas para o esporte.

Atributos

Os cinco atributos de 3D&T ainda são utilizados em uma partida de futebol – mas, como seria de se imaginar, possuem funções um pouco diferentes, representando características importantes para um jogador.

Força: a Força de um jogador representa a sua capacidade de imposição física tomando a iniciativa de uma jogada contra um adversário. É o atributo principal de jogadores com mais vontade e raça do que técnica.

Habilidade: a Habilidade de um jogador representa a sua técnica no domínio da bola. É o atributo principal de zagueiros que jogam limpo, meio-campistas habilidosos e "malabaristas da bola" em geral.

Resistência: a Resistência de um jogador representa a sua preparação física e capacidade de se manter ativo durante toda a partida. **Pontos de Vida e Magia:** jogadores de futebol também possuirão Pontos de Vida e de Magia normalmente, como qualquer outro personagem, na mesma medida que é descrita no **Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado**. Pontos de Vida representarão a sua resistência física, para resistir mais tempo a choques com outros jogadores sem sofrer lesões; Pontos de Magia representarão a sua resistência à fadiga e ao cansaço, e são usados, como de costume, para utilização de manobras especiais e afins.

Armadura: a Armadura de um jogador representa a sua capacidade de se proteger em jogadas quando a iniciativa é do adversário.

Poder de Fogo: o Poder de Fogo de um jogador representa a sua força e precisão nos arremates a gol, tanto com os pés como com a cabeça.

	Força	**Habilidade**	**Resistência**	**Armadura**	**Poder de Fogo**
0	Leve como uma pluma, e tão forte quanto.	Volta pro computador, nerd!	Resistente como um velho asmático.	Se não cuidar, perde a bola para a grama do estádio.	Isso, chuta a bola pro papai, vai?
1	Se não for um grande craque, não deve ir muito longe.	Já deve ter chutado uma bola alguma vez... Quando tinha cinco anos.	Joga futebol amador todo sábado.	Se o adversário for fraco, pode passar por algumas divididas.	Se tomar algum fôlego, o goleiro pode defender o chute com um sopro.
2	Alguns adversários tiram o pé quando vão dividir com você.	Jogou bastante três-dentro-três-fora quando criança.	Joga futebol amador duas ou três vezes por semana.	Conhece bem a ajuda que uma boa caneleira pode proporcionar.	Já quebrou algumas janelas das casas dos vizinhos.
3	Pode vir a ser um bom centro-avante "trombador".	Conhece alguns truques eficientes.	Provavelmente passou por uma boa categoria de base quando jovem.	Nunca era o bobo nas rodas com os amigos.	Alguns goleiros preferem deixar passar a bola a tentar defender o chute.
4	Um bom volante "brucutu".	É um verdadeiro malabarista da bola.	Pega a bola na defesa, vai com ela ao ataque, perde e volta antes do contra-ataque. Durante todo o jogo.	Depois do jogo o juíz pede para averiguar as suas chuteiras, só para ter	Entorta o travessão quando erra um chute.

				certeza que você não passou cola nelas.	
5	Um legítimo “xerifão” da zaga!	Os torcedores mais fanáticos fundam cultos religiosos em sua homenagem!	Tudo bem, você é resistente! Agora pare de dar voltas no gramado!	Ei, caneleiras de adamantium não são permitidas pela FIFA!	Alguns mísseis militares têm menos poder destruição que um chute seu.

RPG Master

Se quiser, você pode utilizar as regras de Conceitos de personagens descritas na revista **RPG Master #1**. Os três Conceitos descritos na revista podem ser utilizados em partidas de futebol: um **Combatente** pode ser um jogador objetivo e forte, que vença jogadas na força de vontade e determinação; um **Especialista**, um jogador mais técnico, melhor nos passes e malabarismos; e um **Conjurador**, um jogador esforçado, capaz de superar a falta de técnica com dedicação e força de vontade, ou um líder no grupo, capaz de influenciar o desempenho dos demais através de orientação e intimidação. Se preferir, também pode utilizar três outros Conceitos, desenvolvidos exclusivamente para partidas de futebol:

O Atacante: um atacante é um jogador especializado em levar o time para o ataque, vencendo as defesas adversárias e marcando gols. Não precisa ser necessariamente um atacante de ofício: pode ser um lateral habilidoso, capaz de arrancadas velozes da área de defesa até o ataque, ou então um meia-atacante que costuma concluir jogadas de fora da área do gol. **Poder Especial:** personagens Atacantes recebem um bônus de +2 em jogadas que envolvam Força de Ataque ou de Defesa quando estão com a posse da bola.

O Defensor: um defensor é um jogador especializado em bloquear ataques da outra equipe e realizar outras funções de importância tática – como zagueiros, volantes de contenção, etc. **Poder Especial:** personagens Defensores recebem um bônus de +2 em jogadas que envolvam Força de Ataque ou de Defesa quando estão sem a posse da bola.

O Armador: um armador é um jogador responsável pela organização das investidas da equipe, cadenciando o jogo e movimentando-se para abrir espaços entre os adversários – são os alas, meias de ligação ou atacantes de movimentação, por exemplo. **Poder Especial:** personagens Armadores recebem um bônus de +2 em jogadas que não envolvam Força de Ataque ou de Defesa.

Vantagens, Desvantagens e Manobras de Combate em Futebol

Vantagens e Desvantagens com efeitos em combate podem ser utilizadas normalmente em partidas de futebol. Um Ataque Especial de PdF, por exemplo, poderia um chute especialmente forte do personagem (pense em **Super Campeões**); Ataque Múltiplo representaria um raciocínio rápido, de forma que o personagem é capaz de tomar várias

ações em um curto espaço de tempo; dois personagens bem entrosados poderiam ser considerados Parceiros; etc. Apenas siga as regras normais das vantagens: se ela dá bônus em FA em um combate, dará bônus em FA em uma partida de futebol também; se permite realizar várias ações gastando PMs, também permitirá ao personagem fazer isso durante uma partida de futebol; e assim por diante. Note também que nem todas as vantagens são adaptáveis às regras deste artigo – Reflexão, por exemplo, perde toda a utilidade. As vantagens abaixo também possuem características especiais:

Aceleração: gastando 1 PM, permite correr, em linha reta, até duas áreas do campo em apenas uma rodada (por exemplo, indo da esquerda para a direita, ou da defesa direto para o meio-campo/ataque). Caso o personagem esteja com a posse da bola, é necessário realizar um teste normalmente para manter o domínio.

Arena: você pode comprar esta vantagem para uma área específica do campo – por exemplo, a esquerda da defesa, ou o centro do meio-campo/ataque -, representando uma habilidade diferenciada para realizar funções táticas características daquela área.

Ligação Natural: concede um bônus de +1 em jogadas envolvendo o personagem com o qual você é ligado, estejam vocês na mesma equipe ou não.

Algumas Manobras de Combate também podem ser usadas em partidas de futebol. São elas: Alvo Surpreso (apenas será um pouco mais difícil surpreendê-lo em campo), Ataques Múltiplos e Choque de Energia (para o goleiro: funciona mais ou menos como Desvio de Bola (veja adiante), rebatendo ela de volta para o campo de jogo). Fraturas e Amputações também podem ser usadas, mas são consideradas jogadas desleais, passíveis de expulsão.

Você também pode ter um novo Código de Honra em partidas de futebol:

Código de Honra do *Fair Play*: não utilizar jogadas desleais (como faltas), violentas (como Fraturas/Amputações) ou que provoquem desnecessariamente o adversário (como dribles intencionais); jamais recusar socorro a um colega – seja companheiro de equipe ou adversário - dentro de campo em caso de lesão ou problema semelhante, ou permitir que algum acidente grave ocorra durante a partida que ponha em risco qualquer jogador, nem tirar proveito de situações como estas para obter vantagem em jogo.

A Partida

Uma partida de futebol seguirá uma estrutura semelhante a um combate, com jogada de Iniciativa, divisão em turnos, etc. A duração exata de um turno não é importante – basta saber que é o suficiente para realizar uma ação de efeito dentro de jogo, como se movimentar de uma área até a outra, roubar uma bola ou chutar a gol.

O turno de uma partida de futebol ocorre como a seguir:

Parte 1 – Iniciativa: a Iniciativa é jogada de forma normal, jogando-se 1d+H para cada jogador; personagens com a perícia Esportes ou a especialização Futebol recebem um bônus de +1 na jogada. Os turnos ocorrem na ordem da maior Iniciativa para a menor.

Parte 2 – Jogada: na sua vez de jogar, cada jogador pode escolher que tipo de jogada irá fazer – se movimentar, tentar um passe ou chute, etc.

Parte 3 – Resposta: caso a jogada envolva um outro jogador, ele pode ter direito a uma jogada como resposta – protegendo a bola para não perdê-la, tentando defender um chute, etc.

Só é necessário jogar a Iniciativa uma vez, e os valores serão mantidos durante a partida. Já as partes 2 e 3 serão repetidas todo turno, a cada vez que um personagem agir.

Regra Opcional: Turnos por Zona

Uma equipe de futebol possui 11 jogadores; uma partida é realizada com duas equipes, logo, são 22 jogadores em campo. Assim, são 22 personagens que agem a cada rodada – e ter que decidir sua movimentação individualmente todo turno pode atrasar a partida consideravelmente. Portanto, sugiro que seja utilizada uma regra opcional de Turnos por Zona, que reduz substancialmente a quantidade de personagens a agir em cada rodada.

A solução é bastante simples: agem em cada rodada apenas os jogadores que estão na mesma área do campo que a bola, ou que forem se movimentar pelas áreas do campo. Caso a bola mude de área durante uma jogada, os jogadores que ficaram para trás sem agir podem jogar apenas se forem se movimentar, ou perdem a sua vez, e os que estão na nova área recebem seus turnos normalmente de acordo com a ordem de Iniciativa.

Por exemplo: *Ronaldinho Gaúcho (Iniciativa 9) e Seedorf (Iniciativa 7) estão na área de meio-campo/ataque do Barcelona. Na sua vez de jogar, Ronaldinho avança com a bola para a área de ataque da equipe. Seedorf age depois, e tem duas opções: passar a sua vez e deixar que seus companheiros cuidem do adversário na outra área do campo, ou então se movimentar junto com ele e manter a marcação sobre o jogador.*

Caso a bola chegue a uma área sem nenhum jogador, recebe o turno o jogador com a maior Iniciativa da área mais próxima, que pode se mover até lá para pegá-la.

Caso você utilize esta regra opcional, considere que um turno acaba depois que o jogador de menor Iniciativa na área em que está a bola agir.

Por exemplo: a *bola é lançada da esquerda da defesa do Internacional até o campo de ataque, mas não há ninguém naquela área. O lateral Rubens Cardoso está no campo de meio-campo/ataque naquele lado, e possui a maior Iniciativa: ele move-se até a área de ataque e toma a posse da bola. Como agora ele possui a maior Iniciativa daquela área, ele pode agir novamente, podendo se movimentar para uma área mais próxima do gol ou então tentar um cruzamento para os atacantes da equipe.*

Campo e Movimentação

3D&T possui regras pouco desenvolvidas sobre a movimentação dos personagens – sabemos quanto um personagem pode se movimentar por turno, por quanto tempo pode se movimentar sem se cansar, e só; não há sugestões mais desenvolvidas de como lidar com posicionamento, movimentação tática e outras características que são fundamentais a uma partida de futebol e outros esportes coletivos. Por isso, ao invés de preencher toda essa lacuna nas regras básicas do sistema, preferi, no magibol, desenvolver um sistema simplificado e esquematizado para simular esta movimentação, adequada às regras simples e genéricas do 3D&T. Este sistema de jogo utilizará também uma mecânica semelhante.

Um campo de futebol pode ter entre 90 e 120m de comprimento, por 45 a 90 metros de largura. Para fins de regras, ele será dividido em 12 áreas: área de defesa, meio-campo de defesa, meio-campo de ataque e área de ataque; cada área é ainda dividida em esquerda, direita e centro. Estas áreas são relativas para cada equipe: o ataque de uma é a defesa da

outra, assim como a esquerda de uma é a direita da outra. Durante a partida, os jogadores irão se movimentar por estas áreas – indo, por exemplo, da defesa ao meio-campo, do meio-campo ao ataque, e do ataque de volta ao meio-campo -, visando sempre se aproximar da sua área de ataque para marcar gols, e a área exata em que cada personagem está irá afetar as suas possibilidades de ação em cada rodada. É possível fazer a marcação deste posicionamento mentalmente se quiser, mas pode ser mais fácil utilizar algum tipo de marcador – basta desenhar o campo com a divisão das áreas em uma folha qualquer, e usar pedaços de papel numerados para demarcar os jogadores.

Mover-se de uma área do campo para outra adjacente – por exemplo, do meio-campo/defesa para o meio-campo/ataque, ou da esquerda para o centro - é considerada uma ação normal, que gasta um turno; áreas na diagonal – como a esquerda do meio-campo/ataque em relação ao centro do ataque, por exemplo – também são consideradas adjacentes. Mover-se sem a bola é uma ação simples, que não requer testes; com a bola, no entanto, é necessário um teste Fácil da perícia Esportes ou da especialização Futebol – ou seja, quem tem a perícia ou a especialização conseguem fazê-lo sem testes, enquanto quem não a possui precisa passar em um teste de H-1: em caso de falha, o personagem perde o domínio da bola, que passa a ficar livre naquela área do campo.

Bola e Jogadas Básicas

A bola do jogo pode ser feita de couro ou outro material adequado, deve ter entre 68,5 e 69,5cm de circunferência, entre 420 e 445 gramas e 0,8bar de pressão. É importante manter nota sempre de qual jogador está com a sua posse durante o jogo, pois toda a partida gira em torno disso. No início, uma disputa de par ou ímpar ou de cara ou coroa decide qual dos lados irá começar com ela: esta equipe deverá posicionar pelo menos dois jogadores na sua área central de meio-campo/defesa, para dar o "pontapé inicial" da partida – neste início da partida, como em todos os seus reinícios (como depois do intervalo ou em caso de gol), nenhum jogador pode estar na área de meio-campo/ataque ou de ataque da sua equipe.

O domínio da bola é feito com os pés. Também se pode tocá-la com o peito ou com a cabeça, mas nunca com as mãos – exceto para os goleiros, que podem usar as mãos dentro da área do seu respectivo gol, no centro da área de defesa de cada equipe. Tomar a posse da bola quando ela está livre no campo é considerado uma ação livre, que não requer testes – você pode fazer isso e ainda realizar outra jogada na mesma rodada.

Passar a bola requer um teste da especialização Futebol. O teste é Fácil para passar para alguém na mesma área de campo (um passe da esquerda da defesa para alguém também na defesa da esquerda, por exemplo), Normal para alguém em uma área adjacente (da esquerda de uma área para o centro, por exemplo) e Difícil para alguém a duas áreas de distância (uma inversão de jogo da esquerda para a direita, por exemplo). Em caso de falha, a bola chega à área desejada, mas não ao jogador: ela passa a ficar livre para o primeiro que agir naquela área tomar a posse.

Por exemplo: *Roger, na área de meio-campo/ataque do Corinthians, faz um passe para Nilmar, na área de ataque, mas falha no teste Normal necessário. A bola chega até o ataque, mas não ao atacante: acaba ficando com o zagueiro do Grêmio, Pereira, que agia antes naquele turno, e pode seguir com sua jogada normalmente.*

Impedimento: se, no momento de um passe, não houver ao menos dois jogadores posicionados na mesma linha do campo (ou seja, defesa, meio-campo/defesa, meio-

campo/ataque ou ataque, independente de ser na esquerda, direita ou centro) ou em uma linha à frente do personagem que recebe o passe, ele estará em posição de impedimento. O jogo é parado, e a outra equipe recebe a posse da bola na área em que se encontrava o jogador impedido.

Note que um passe direto da área de defesa para a área de ataque de uma equipe não é impossível: apenas não será possível escolher o jogador que irá receber a bola, já que o teste falha automaticamente, e a bola ficará livre na área de destino.

Só é possível roubar a bola de um jogador que esteja na mesma área que o personagem. O sistema usado é o mesmo de um ataque comum: FA igual a F+H+1d, FD igual a A+H+1d, e o maior resultado vence; em caso de empate, a vantagem é da Força de Defesa. É possível tentar uma Esquiva, seguindo as regras normais da manobra; Acertos Críticos também se aplicam normalmente. A especialização Futebol garante um bônus de +1 na FA e também na FD, tanto para roubadas de bola como para outras jogadas que envolvam estas características.

Drible: um drible pode ser tentado de forma intencional, e funciona da mesma forma que uma roubada de bola, com a diferença de que quem toma a iniciativa na jogada é o jogador com a bola, e, portanto é ele quem joga a FA contra a FD do defensor. Caso a FA vença, o defensor fica confuso e perde a sua vez na rodada, e também deve passar em um teste de Resistência-1 para não se sentir humilhado, recebendo um modificador de H-1 e F+1 nas próximas jogadas contra o personagem.

Faltas: caso um dos lados tenha um resultado igual a 2 vezes ou mais que o adversário, ele cometerá uma falta (veja mais sobre faltas adiante). O que ocorre exatamente fica a critério do mestre: toque de mão, puxão de camisa, o zagueiro chegou atrasado na bola, etc. Por isso, é preciso ter cuidado com os Acertos Críticos: dobrando a Força ou a Armadura do personagem, ele torna mais fácil que uma falta aconteça.

Dano: os jogadores perdem PVs normalmente em uma dividida: caso percam todos os PVs, podem acabar se lesionando e precisar sair da partida. No entanto, caso a FD perca a disputa, o personagem pode tentar um teste de Habilidade para evitar o dano: caso passe no teste, perderá apenas a bola, mas não os PVs. Em caso de Acerto Crítico na FA, no entanto, não são permitidos testes para evitar o dano.

Por fim, para chutar uma bola a gol, também se utiliza o sistema de ataque comum – a diferença é que a FA deve ser igual a PdF+H+1d, enquanto o goleiro calcula sua FD normalmente. Caso a FD vença, o goleiro defende, ou a bola vai para fora (e ele ganha a posse de qualquer forma em um tiro de meta); se a FA vencer, o atacante marcou um gol, e a partida é reiniciada com a posse passando para a equipe que levou o gol.

Alcance do Chute: uma FA é calculada com PdF+H+1d apenas caso o personagem esteja na área do gol – o centro da área de ataque da sua equipe. Se estiver em uma área adjacente, ele não pode somar a sua Habilidade à FA – ela é calculada apenas com PdF+1d. Mais longe que isso, apenas com muita sorte: calcula-se a FA com apenas 1d.

Drible Sobre o Goleiro: caso alguma jogada do time atacante faça com que o goleiro perca a sua vez na rodada – como um drible ou uma jogada de atrair a marcação -, a defesa de qualquer chute deve ser feita sem considerar a Habilidade na FD – ou seja, apenas com A+1d.

Chute Sem Goleiro: para ter direito a uma jogada normal de FD para tentar defender um chute, o goleiro precisa estar na área do gol da sua equipe – ou seja, no centro da área de defesa da sua equipe. Caso esteja em outra área, a FD é calculada apenas com 1d – representando a chance de o atacante simplesmente errar o gol.

Marcação

Futebol também se joga sem a bola! Uma jogada de marcação é feita por defensores que tentam não dar espaço para os jogadores adversários se movimentarem, impedindo-os de agir. É necessário um teste Normal de Futebol para realizar uma jogada de marcação; em caso de sucesso, o alvo tem direito ainda a tentar uma jogada de Esquiva (seguindo as regras normais da manobra) para tentar evitá-la: em caso de falha, ele perde a sua vez na rodada.

Atrair a Marcação: quando sua equipe está atacando, os jogadores também podem se aproveitar de jogadas semelhantes à marcação, movimentando-se de forma a confundir os adversários e abrir espaços para os outros jogadores agirem. Exceto por ser feito por uma equipe com a posse da bola, no entanto, funciona exatamente igual a uma jogada de marcação comum, com os mesmos efeitos.

Desvio de Bola

Desviar a bola é uma jogada defensiva eficiente para personagens com pouca habilidade ou goleiros iniciantes. Ao invés de tentar roubar a bola de um adversário ou agarrar um chute, o personagem apenas a desvia de volta para o campo de jogo, tirando-a do domínio do jogador, mas deixando-a livre para o próximo que agir naquela área, independente da equipe. Pode ser usada para roubar uma bola, defender-se de um drible ou defender um chute: em qualquer caso, dobra a Força ou Armadura do personagem para o cálculo de FA ou FD naquela jogada.

Jogada Súbita

Uma jogada súbita ocorre quando um jogador não pode esperar até a sua vez de jogar, e decide se adiantar na ordem de Iniciativa - por exemplo, um jogador que acabou de receber a bola e, para evitar que um adversário tente roubá-la, resolve chutá-la "de primeira" para o gol.

Realizar uma jogada súbita é sempre mais difícil que uma jogada normal: qualquer teste necessário tem sua dificuldade aumentada em um nível – um teste Fácil se torna Normal, um Normal se torna Difícil e um Difícil passa a ser impossível –, e jogadas de FA ou FD devem ser feitas sem considerar a Habilidade no cálculo – ou seja, apenas com F, PdF ou A + 1d. Só é possível realizar uma jogada súbita se você ainda não agiu na rodada e, se fizer, irá perder o direito à sua ação normal.

Passar a Vez: se um personagem quiser, pode desistir da sua ação na rodada, e passar a vez para o próximo que agir na ordem de Iniciativa. Se fizer isso, no entanto, ainda terá direito a realizar uma jogada súbita neste turno.

Interceptar a Bola: esta jogada é usada para interceptar passes e chutes de outros personagens – ela pode ser usada sempre que um adversário tentar passar a bola ou chutar em gol na mesma área em que o personagem se encontra. É necessário um teste Difícil de Futebol e, com sucesso, você pode seguir normalmente com a posse de bola. Interceptar a

Bola é considerado uma jogada súbita: você pode realizá-la fora da sua vez, mas perderá a sua ação neste turno.

Faltas

Sempre que há uma falta contra as regras do jogo, o juíz pode interromper a partida e tirar a posse da bola da equipe que a cometeu, dando ao time adversário uma jogada livre, fora da ordem de Iniciativa, para realizar um passe ou um chute daquela área de campo. Uma falta ocorre sempre que a FA ou FD de um jogador é igual ao dobro ou mais do que a do outro jogador.

Também é possível fazer uma falta de forma intencional, para obter vantagem em uma jogada: neste caso, o personagem irá receber um bônus de +3 naquela jogada, seja um teste ou disputa de FA/FD. É possível tentar ocultá-la com um teste de Furtividade: com sucesso, o juíz não percebe o ocorrido.

Dependendo do rigor do juíz, algumas faltas podem ser punidas com advertência ou até a expulsão do jogador. Como critério padrão, você pode assumir que uma falta intencional percebida pelo juíz resulta em uma advertência; na segunda, o jogador é expulso. Também devem ser expulsos jogadores que cometam atitudes antijogo – como agredir abertamente um adversário ou tentar defender um chute a gol com as mãos sem ser o goleiro.

Percebendo uma Falta: se quiser, o mestre pode adotar como regra opcional que o juíz deve passar em um teste de Habilidade para perceber uma falta, seja intencional ou não: se falhar, o jogo segue como se ela não tivesse ocorrido. Você pode fazer este teste em segredo, se preferir: pode ser uma tática boa para favorecer uma equipe sem que os jogadores percebam.

Falta Sem Bola e Lei da Vantagem: é possível fazer faltas em jogadas sem bola – como uma jogada de marcação, por exemplo -, mas elas devem ser punidas de forma mais severa: se for uma falta intencional, o jogador deve ser expulso automaticamente. A falta deve ser marcada normalmente, a menos que isso atrapalhe uma jogada ofensiva da equipe que a sofreu – por exemplo, quando um jogador de defesa faz uma falta sem bola em um adversário quando outro jogador tem uma oportunidade de chutar em gol - quando deve ser dada a lei da vantagem e o jogo seguir normalmente. Uma vez concluída a jogada, o jogador que cometeu a falta pode ser punido normalmente.

Barreira: caso ocorra uma falta que possa levar perigo ao gol, o goleiro tem a opção de armar uma barreira com seus jogadores para atrapalhar o chute do cobrador. Os jogadores que formarão a barreira deverão ser movidos até a área da falta, causando um redutor no jogada do chute: -1 para cada dois jogadores colocados (por exemplo, -2 para 4 jogadores, -4 para oito, etc).

Pênalti: caso uma falta ocorra uma falta sobre uma equipe atacante na área do gol adversário – ou seja, no centro da área de ataque da equipe -, deverá ser marcado um pênalti. O pênalti deve ser cobrado como um chute normal a gol, feito da área de ataque, sem direito a formar de barreira.

Mini-Game: Pênaltis

Esta é uma regra opcional que você pode usar para tornar a cobrança de pênaltis na sua partida mais especial.

Divida o gol em 6 áreas – **esquerda**, **meio** e **direita**, sendo cada uma dividida ainda em **alto** e **baixo**. Na hora de bater o pênalti, peça para o batedor e o goleiro escolherem a área onde querem, respectivamente, chutar a bola e agarrar o chute, e anotarem ela em um papel, sem revelar aos demais jogadores. Quando ambos tiverem escolhido, eles revelam e comparam suas escolhas:

- Se ambos escolherem a mesma área, o goleiro defende a bola sem a necessidade de testes.
- Se o goleiro acertar ao menos o lado da cobrança do atacante (esquerda, meio ou direita), o batedor deve fazer um teste de PdF para acertar o chute, e o goleiro um de Armadura para defender.
- Se errar o lado do chute, o batedor faz um teste de PdF para acertar o chute, e o goleiro não tem direito a um teste para defender.

Lesões

Como já comentado, os jogadores podem perder PVs ao participar de divididas durante o jogo. Se chegarem a 0 PVs, não irão morrer, mas poderão se lesionar e precisar ser substituídos; caso algo assim aconteça, jogue um dado e compare o resultado com a tabela abaixo para ver o que acontece com o personagem:

1) Jogador Descontado: o personagem sofre uma pequena lesão que o impede de jogar corretamente, mas ainda pode permanecer em campo – porém com um redutor de -1 em todas as suas características, até que possa receber tratamento adequado fora do jogo.

2) Pequena Lesão: o jogador não pode permanecer em campo, mas a lesão sofrida é pequena e ele poderá voltar aos treinos e aos jogos logo após o fim da partida.

3) Lesão Leve: o jogador não pode permanecer em campo, e deve ficar em tratamento por 1d dias até que possa voltar a treinar e jogar.

3) Lesão Média: o jogador não pode permanecer em campo, e deve permanecer em tratamento por 1d semanas antes que possa voltar a treinar e jogar.

4) Lesão Séria: o jogador não pode permanecer em campo, e deve permanecer em tratamento por 2d semanas antes que possa voltar a treinar e jogar.

5) Lesão Grave: o jogador não pode permanecer em campo, e deve permanecer pelo menos 1d meses em tratamento antes que possa voltar a treinar e jogar.

6) Lesão Muito Grave: o jogador não pode permanecer em campo, e precisará passar por cirurgia para voltar a jogar, em não menos do que 2d meses.

Caso um jogador lesionado continue em campo, ele terá todas as suas características reduzidas para 0, e sofrerá normalmente as conseqüências da regra de Castigo Contínuo (Manual 3D&T, pg. 20).

Substituições

Jogar futebol é uma atividade bastante extenuante, capaz de acabar rapidamente com os PVs e PMs de um jogador mediano, o que muitas vezes pode impedir as equipes de

manterem o nível do jogo. Por isso, normalmente é permitido às equipes fazerem até três substituições de jogadores durante a partida, e cada equipe normalmente conta com seis ou sete jogadores de características variadas que podem entrar em campo caso um titular fique incapacitado de jogar até o fim, ou caso seja necessário uma mudança tática no time.

A substituição ocorrerá na vez do jogador que sairá de campo, ou em caso de gol ou falta. Antes disso, ele deve se desfazer da bola, passando para um companheiro ou perdendo-a para um adversário. O novo jogador não pode agir imediatamente – ele deve fazer uma jogada de Iniciativa e ser inserido na ordem do jogo na rodada seguinte. Se entrar durante segundo tempo de jogo, receberá um bônus de +3 na Iniciativa, por estar mais descansado que os demais.

Jogadores expulsos por indisciplina não podem ser substituídos: a equipe deve ficar com menos jogadores até o fim do jogo; caso haja uma lesão que impeça um jogador de continuar em campo e a equipe não tenha direito a mais substituições, também deverá ficar com menos jogadores em campo. Em caso de expulsão do goleiro, um jogador da linha deve sair para a entrada do reserva; caso não possa haver mais substituições, um jogador em campo deve ser designado como goleiro até o fim do jogo. Nenhuma equipe pode ficar com menos de sete jogadores em campo, incluindo o goleiro: neste caso, a partida é encerrada e a outra equipe declarada vencedora por 1 a 0.

Intervalo e Fim de Jogo

Uma partida de futebol real dura 90 minutos, divididos em dois tempos de 45 minutos cada. É claro, no entanto, que esta não será a duração da partida jogada em uma aventura de RPG, pois, com a divisão em turnos, ela duraria tempo demais. Ao invés disso, o mestre deverá definir a duração da partida de acordo com a sua importância dentro do enredo da aventura: se for apenas um pedaço de uma trama maior, uma duração pequena, em torno de 10-14 turnos de jogo divididos em dois tempos de 5-7 turnos cada, deve ser o suficiente; se for o foco principal da aventura, algo em torno de 20-30 turnos, divididos em dois tempos de 10-15 turnos cada, é mais adequado, para permitir que mais jogadas aconteçam durante o jogo. O mestre, é claro, pode aumentar ou diminuir estes valores se achar necessário.

No intervalo, os jogadores podem descansar e discutir estratégias de jogo, além de receber tratamento de massagistas e preparadores físicos. Ao voltarem para o segundo tempo, terão recuperado metade dos PVs e PMs que perderam na primeira etapa. Além disso, no reinício da partida, a Iniciativa deve ser rolada novamente.

Ao fim do jogo, o time que tiver marcado mais gols é declarado o vencedor. Em caso de empate, o resultado irá depender da situação: em competições por pontos, costuma haver uma pontuação específica para empates; e em jogos eliminatórios, pode ser disputada uma prorrogação com duração de um tempo de jogo (5-15 turnos) e, caso o empate persista, é realizada uma disputa de pênaltis. Em jogos amistosos, o resultado pode ser declarado como empate ou ser disputada prorrogação e pênaltis, de acordo com o que foi combinado entre as partes envolvidas.

Experiência

Em uma campanha baseada em campeonatos de futebol, os personagens receberão menos experiência por sua participação em combates, e mais por boas jogadas dentro de

uma partida. Assim, ao invés dos critérios normais mostrados no Manual 3D&T, distribua os Pontos de Experiência da seguinte forma:

- 1 ponto por cada vitória da equipe em partidas que o personagem tenha jogado.
- 1 ponto para cada gol marcado pelo personagem.
- 1 ponto para cada defesa de chutes feitos do campo de ataque do adversário (apenas para goleiros).
- -1 ponto para cada vez que o personagem se envolver em jogadas antiesportivas (como agredir um jogador adversário ou faltar contra as regras do jogo).

Jogadas especialmente inteligentes ou bem trabalhadas pela equipe - como lançamentos longos sobre a marcação adversária, ou um jogador que prefira passar a bola para um companheiro melhor colocado mesmo podendo chutar a gol - podem ser premiadas com pontos extras, a critério do mestre. Também a critério do mestre, os pontos poderiam ser distribuídos logo após o término de cada partida, ao invés de esperar até o fim da aventura, dando-lhes a oportunidade de aprimorar suas habilidades já para o jogo seguinte.

Jogo Tático

Nem toda a graça do futebol está em jogar as partidas dentro do campo, como jogadores: ser técnico também pode ser uma experiência muito interessante e divertida. Por isso, apresento a seguir um *mini-game* com um sistema simplificado de resolução de partidas do ponto de vista tático, que pode ser aproveitado também em campanhas com outros temas.

O Campo

O campo será dividido em apenas quatro áreas: defesa, meio-campo/defesa, meio-campo/ataque e ataque. No início da partida, deve ser escolhido de forma normal a equipe que começa com a posse da bola, que começará a partida na área de meio-campo/defesa. A cada rodada, o técnico de cada equipe deve realizar um teste Normal de Tática de Futebol (especialização das perícias Esportes e Ciências):

- Se ambos passarem ou falharem, a posse da bola continua com a mesma equipe e no mesmo lugar.
- Se apenas o técnico com a posse da bola passar, ele mantém a posse e a sua equipe avança uma área do campo.
- Se o apenas técnico com a posse da bola passar e a equipe estiver no campo de ataque, ele marcou um gol: o jogo deve então ser reiniciado do meio-campo, a posse de bola passando para a outra equipe.
- Se apenas o técnico sem a posse da bola passar, sua equipe rouba a posse da bola para si, e continua na mesma área.

Táticas de Jogo

Cada técnico pode escolher entre diversas táticas de jogo para a sua equipe, modificando as jogadas do adversário e tornando-as mais difíceis de acordo com a situação. Eis as opções que cada técnico têm:

- Tática Ofensiva / Defensiva

O técnico pode optar em tomar uma atitude mais ousada dentro de campo, atacando com mais força, mas abrindo espaços na defesa; ou então favorecer o bloqueio das jogadas adversárias, mas tendo poucas opções de ataque. Se optar por usar uma tática **ofensiva**, o técnico adversário irá receber um redutor de -1 em todas as suas jogadas quando a sua equipe estiver defendendo (ou seja, sem a posse da bola), mas um bônus de +1 quando ela estiver atacando (ou seja, com a posse da bola); se optar por usar uma tática **defensiva**, ele irá receber um bônus de +1 quando sua equipe estiver defendendo, mas um redutor de -1 quando estiver atacando. Também pode optar por usar uma tática **equilibrada**, sem causar qualquer modificador na jogada do adversário.

Favorecimento de Áreas do Campo

O técnico pode optar por favorecer jogadas em uma determinada área do campo, tornando mais difícil para o adversário obter vantagens ali. Se fizer isso, o técnico adversário terá um redutor de -2 quando nos seus testes quando age naquela área, mas um bônus de +1 quando age nas demais.

Cada técnico pode escolher as suas táticas de jogo antes da partida começar, e poderão trocá-las no intervalo da partida ou até três outras vezes durante o jogo, a partir de substituições de jogadores. As mudanças devem ser feitas sempre entre os turnos, antes dos testes serem realizados.

Modificador de Qualidade

Cada equipe pode ter um modificador de qualidade dos jogadores, em geral entre -2 e +2, que é aplicado aos testes do técnico. Este modificador é escolhido pelo mestre, ou definido por outros fatores fora do jogo – como compra e venda de jogadores, treinamentos táticos, etc.

Modificador de Moral

A motivação dos jogadores também influi no seu desempenho dentro de campo. O mestre pode definir a cada partida um valor entre -2 e +2 a ser aplicado aos testes do técnico, levando em consideração situações de fora do jogo que influam na moral – o fato de ser um jogo decisivo, se houver atraso nos salários, a equipe estar indo mal no campeonato, etc. O técnico também pode tentar um teste de Manipulação antes da partida para aumentar o modificador de moral do grupo em +1; se falhar, pode tentar outra vez no intervalo.

Duração do Jogo

Como no sistema normal, a duração da partida dentro da mesa de RPG dependerá da decisão do mestre. Recomendo algo entre 10 e 20 turnos, divididos em dois tempos de igual duração (5 a 10 turnos cada). Ao final desse tempo, a equipe com mais gols é declarada vencedora, ou, em caso de empate, pode ser disputada uma prorrogação.